

Zasady przeprowadzenia konkurencji Olimpiady Seniorów Nieporęt 2026 - wariant na niekorzystne warunki atmosferyczne

Konkurencja nr 1 - Sztafeta biegowa 6 × 50 m

Cel konkurencji

Sprawdzenie szybkości, sprawności oraz współpracy zawodników reprezentacji podczas biegu sztafetowego.

Uczestnicy

Konkurencję wykonuje 6 zawodników z każdej reprezentacji.

Stanowisko

Sala gimnastyczna Szkoły Podstawowej w Stanisławowie Pierwszym.
Wyznaczony zostaje tor biegu oraz strefa zmian zawodników.

Przebieg konkurencji

Na sygnał sędziego pierwszy zawodnik rozpoczyna bieg na dystansie 50 metrów, po czym przekazuje pałeczkę kolejnemu zawodnikowi swojej reprezentacji.

Każdy z sześciu zawodników pokonuje dystans 50 metrów.

Po ukończeniu biegu przez ostatniego zawodnika czas zostaje zatrzymany.

Zasady konkurencji

- start odbywa się na sygnał sędziego,
 - zmiana zawodnika następuje poprzez przekazanie pałeczki sztafetowej,
 - zawodnik może rozpocząć bieg dopiero po prawidłowym przejęciu pałeczki,
 - zgubienie pałeczki nie powoduje dyskwalifikacji, jednak musi ona zostać podniesiona i bieg kontynuowany,
 - skracanie trasy lub nieprawidłowa zmiana skutkuje doliczeniem 5 sekund kary.
-

Klasyfikacja

O wyniku decyduje łączny czas ukończenia sztafety.

Wygrywa reprezentacja z najkrótszym czasem.

Bezpieczeństwo

- uczestnicy zobowiązani są do biegu wyłącznie wyznaczonym torem,
- zabrania się celowego utrudniania biegu innym reprezentacjom,
- nad prawidłowym przebiegiem konkurencji czuwa sędzia oraz instruktor.

Konkurencja nr 2 – Rzuty do kosza

Cel konkurencji

Sprawdzenie celności oraz precyzji rzutów do kosza wykonywanych przez członków reprezentacji.

Uczestnicy

W konkurencji uczestniczy **6 zawodników** z każdej reprezentacji.

Stanowisko

Sala gimnastyczna Szkoły Podstawowej w Stanisławowie Pierwszym.

Stanowisko wyposażone jest w kosz do koszykówki oraz wyznaczoną linię rzutów.

Przebieg konkurencji

Każdy zawodnik wykonuje:

- **2 rzuty próbne**, które nie są punktowane,
- **2 rzuty punktowane** z wyznaczonego miejsca.

Po wykonaniu rzutów przez wszystkich zawodników reprezentacji zliczana jest liczba zdobytych punktów.

Zasady konkurencji

- rzuty wykonywane są zza wyznaczonej linii – 4m,
 - podczas wykonywania rzutu zawodnik nie może przekroczyć linii rzutów,
 - przekroczenie linii powoduje niezaliczenie rzutu,
 - każdy celny rzut punktowany liczony jest jako **1 punkt**,
 - rzuty próbne nie są uwzględniane w klasyfikacji.
-

Klasyfikacja

O wyniku reprezentacji decyduje **łączna liczba celnych rzutów punktowanych** wykonanych przez wszystkich zawodników.

W przypadku remisu o kolejności decyduje dodatkowa seria rzutów wykonywana przez jednego wyznaczonego zawodnika z każdej reprezentacji.

Bezpieczeństwo

- zawodnicy wykonują rzuty wyłącznie na polecenie sędziego,
- pozostali uczestnicy oczekują poza strefą wykonywania rzutów,
- piłki podawane są dopiero po zakończeniu poprzedniego rzutu,
- nad prawidłowym przebiegiem konkurencji czuwa sędzia stanowiskowy.

Konkurencja nr 3 - Odbijanie piłki siatkowej

Cel konkurencji

Sprawdzenie koordynacji ruchowej, współpracy oraz umiejętności utrzymania piłki w grze przez członków reprezentacji.

Uczestnicy

1. Każda reprezentacja zgłasza do konkurencji 8 uczestników.
 2. Reprezentacja dzieli uczestników na dwa czteroosobowe zespoły, które zajmują miejsca po przeciwnych stronach siatki.
 3. W konkurencji uczestniczą wyłącznie zawodnicy zgłoszeni przez reprezentację podczas rejestracji w Biurze Zawodów.
-

Stanowisko

Sala gimnastyczna Szkoły Podstawowej w Stanisławowie Pierwszym.

Stanowisko wyposażone jest w piłkę siatkową oraz wyznaczone pole gry.

Przebieg konkurencji

1. Każda reprezentacja wykonuje dwie próby.
 2. Na sygnał sędziego piłka zostaje wprowadzona do gry poprzez dowolne podanie pomiędzy zawodnikami reprezentacji. Rozpoczęcie próby nie wymaga wykonania zagrywki (serwisu).
 3. Celem uczestników jest utrzymanie piłki w grze jak najdłużej poprzez wykonywanie prawidłowych odbić oraz przerzucanie jej nad siatką pomiędzy obiema stronami boiska.
 4. Po każdej stronie siatki dopuszcza się wykonanie maksymalnie trzech odbić przed przerzuceniem piłki na drugą stronę.
 5. Sędzia zlicza każde prawidłowo wykonane odbicie piłki, niezależnie od strony boiska, po której zostało wykonane.
 6. Po zakończeniu każdej próby sędzia ogłasza uzyskany wynik. Lepszy wynik z dwóch prób wpisuje do karty wyników reprezentacji.
-

Zasady konkurencji

- w konkurencji bierze udział jednocześnie wyznaczone 8 osób,
 - zawodnicy mogą odbijać piłkę sposobem górnym lub dolnym,
 - piłka nie może spaść na podłoże,
 - ten sam zawodnik nie może wykonać dwóch kolejnych odbić,
 - zawodnicy mogą dowolnie przemieszczać się po wyznaczonym polu gry,
 - konkurencja kończy się z chwilą upadku piłki na podłoże.
-

Klasyfikacja

O wyniku reprezentacji decyduje **łączna liczba prawidłowo wykonanych odbić**.

Wygrywa reprezentacja, która uzyska największą liczbę odbić.

W przypadku remisu drużyny zajmują ex aequo to samo miejsce.

Bezpieczeństwo

- uczestnicy zobowiązani są do zachowania bezpiecznych odległości podczas przemieszczania się,
- zabrania się celowego odpychania lub utrudniania gry innym zawodnikom,
- nad prawidłowym przebiegiem konkurencji czuwa sędzia stanowiskowy.

Konkurencja nr 4 - Kolarstwo stacjonarne

Cel konkurencji

Uzyskanie jak największego łącznego dystansu pokonanego przez reprezentację w wyznaczonym czasie, z zachowaniem zasad fair play.

Uczestnicy

1. W konkurencji mogą uczestniczyć wszyscy zawodnicy reprezentacji zgłoszeni do Olimpiady.
 2. Reprezentacja samodzielnie decyduje o kolejności startu oraz czasie jazdy poszczególnych zawodników.
 3. Jednocześnie na rowerach stacjonarnych mogą jechać maksymalnie dwie osoby.
-

Stanowisko

1. Konkurencja odbywa się na wyznaczonym stanowisku przygotowanym przez Organizatora w sali gimnastycznej Szkoły Podstawowej w Stanisławowie Pierwszym.
 2. Stanowisko wyposażone jest w dwa rowery stacjonarne zapewnione przez Organizatora.
 3. Każdy rower wyposażony jest w licznik pokonanego dystansu.
 4. Czas trwania konkurencji wynosi 10 minut.
-

Przebieg konkurencji

1. Na sygnał sędziego rozpoczyna się odmierzenie czasu konkurencji.
 2. Reprezentacja ma do dyspozycji dwa rowery stacjonarne, na których zawodnicy pokonują kolejne kilometry.
 3. W trakcie konkurencji reprezentacja może dokonywać zmian zawodników w dowolnym momencie, z zachowaniem zasad bezpieczeństwa.
 4. Po upływie 10 minut sędzia kończy konkurencję i odczytuje wskazania liczników obu rowerów.
 5. Wynik reprezentacji stanowi suma dystansów pokonanych na obu rowerach.
-

Zasady konkurencji

1. Jazda rozpoczyna się wyłącznie na sygnał sędziego.
 2. Zmiany zawodników muszą odbywać się w sposób bezpieczny i nie mogą utrudniać przebiegu konkurencji.
 3. Po upływie wyznaczonego czasu uczestnicy zobowiązani są do natychmiastowego zakończenia jazdy.
 4. Nieprzestrzeganie zasad konkurencji lub poleceń sędziego może skutkować niezaliczeniem wyniku reprezentacji.
-

Klasyfikacja

1. Wynik reprezentacji stanowi łączny dystans pokonany na obu rowerach stacjonarnych w czasie 10 minut.
 2. O wyższym miejscu reprezentacji decyduje większy łączny dystans.
 3. W przypadku uzyskania jednakowego wyniku przez dwie lub więcej reprezentacji każda z nich wykonuje dodatkową 3-minutową jazdę na dwóch rowerach stacjonarnych. O zwycięstwie decyduje większy łączny dystans uzyskany w dogrywce. W przypadku ponownego remisu dogrywkę powtarza się aż do wyłonienia zwycięskiej reprezentacji.
 4. Na podstawie klasyfikacji końcowej reprezentacje otrzymują punkty do klasyfikacji generalnej Olimpiady zgodnie z obowiązującym systemem punktacji.
-

Bezpieczeństwo

1. Jazda może rozpocząć się wyłącznie na sygnał sędziego.
2. Zmiany zawodników powinny odbywać się w sposób bezpieczny i niepowodujący zagrożenia dla innych uczestników.

3. Uczestnicy zobowiązani są do stosowania się do poleceń sędziego oraz Organizatora.
4. Uczestnik, który podczas konkurencji odczuje ból, zawroty głowy lub inne niepokojące dolegliwości, powinien niezwłocznie przerwać udział w konkurencji i poinformować o tym sędziego lub zabezpieczenie medyczne.

Konkurencja nr 5 – Wieża Mocy

Cel konkurencji

Ustawienie wieży z drewnianych klocków przy wykorzystaniu urządzenia „Tower of Power”, wymagającego współpracy, komunikacji i koordynacji działań całego zespołu.

Uczestnicy

1. Każda reprezentacja zgłasza do konkurencji **6 uczestników**.
 2. W konkurencji uczestniczą wyłącznie zawodnicy zgłoszeni przez reprezentację podczas rejestracji w Biurze Zawodów.
 3. Wszyscy uczestnicy biorą czynny udział w sterowaniu urządzeniem przez cały czas trwania próby.
-

Stanowisko

1. Konkurencja odbywa się na wyznaczonym stanowisku przygotowanym przez Organizatora w sali gimnastycznej Szkoły Podstawowej w Stanisławowie Pierwszym.
 2. Stanowisko wyposażone jest w zestaw **Tower of Power**, składający się z:
 - o drewnianych klocków,
 - o chwytaka sterowanego linkami,
 - o linek przypisanych każdemu z uczestników.
 3. Organizator przygotowuje jednakowy zestaw dla każdej reprezentacji.
-

Przebieg konkurencji

1. Każda reprezentacja wykonuje jedno podejście próbne, po którym przystępuje do rozgrywki punktowanej.
 2. Na sygnał sędziego uczestnicy chwytają linki sterujące urządzeniem.
 3. Zadaniem zespołu jest ułożenie w czasie **5 minut** jak najwyższej stabilnej wieży poprzez przenoszenie kolejnych klocków wyłącznie za pomocą chwytaka sterowanego linkami.
 4. Zabrania się dotykania klocków rękami, nogami lub innymi częściami ciała po rozpoczęciu próby.
 5. Próba kończy się, gdy:
 - o wieża przewróci się,
 - o uczestnicy dotkną klocka lub chwytaka ręką,
 - o upłynie wyznaczony czas,
 - o reprezentacja zrezygnuje z dalszej próby.
 6. Po zakończeniu próby sędzia ogłasza wynik i wpisuje go do karty wyników reprezentacji.
-

Zasady konkurencji

1. Wszystkie klocki muszą być ustawiane wyłącznie przy użyciu chwytaka sterowanego linkami.
 2. Każdy uczestnik przez cały czas trwania próby trzyma wyłącznie swoją linkę sterującą.
 3. Niedozwolone jest:
 - o dotykание klocków rękami lub innymi częściami ciała,
 - o podtrzymywanie budowanej wieży,
 - o skracanie lub owijanie linek wokół dłoni albo innych przedmiotów,
 - o korzystanie z pomocy osób spoza reprezentacji.
 4. Wieża uznawana jest za prawidłowo ustawioną, jeżeli po ułożeniu ostatniego klocka pozostaje stabilna przez co najmniej **3 sekundy**.
 5. Nieprzestrzeganie zasad konkurencji skutkuje zakończeniem próby.
-

Klasyfikacja

1. Wynik reprezentacji stanowi liczba prawidłowo ułożonych klocków tworzących stabilną wieżę.
2. O wyższym miejscu decyduje większa liczba prawidłowo ułożonych klocków.

3. W przypadku uzyskania jednakowego wyniku przez dwie lub więcej reprezentacje wykonują jedną dodatkową próbę. O zwycięstwie decyduje większa liczba prawidłowo ułożonych klocków. W przypadku ponownego remisu procedurę powtarza się aż do wyłonienia zwycięskiej reprezentacji.
 4. Na podstawie klasyfikacji końcowej reprezentacje otrzymują punkty do klasyfikacji generalnej Olimpiady zgodnie z obowiązującym systemem punktacji.
-

Bezpieczeństwo

1. Konkurencja odbywa się wyłącznie na sygnał sędziego.
2. Uczestnicy zobowiązani są do stosowania się do poleceń sędziego oraz Organizatora.
3. Zabrania się wykonywania gwałtownych ruchów mogących spowodować uderzenie innych uczestników linkami lub elementami urządzenia.
4. W przypadku uszkodzenia sprzętu lub wystąpienia zagrożenia sędzia natychmiast przerywa konkurencję.
5. Uczestnik, który podczas konkurencji odczuje ból, zawroty głowy lub inne niepokojące dolegliwości, powinien niezwłocznie przerwać udział w konkurencji i poinformować o tym sędziego lub zabezpieczenie medyczne.

Konkurencja nr 6 – Zbijanie kręgli

Cel konkurencji

Uzyskanie jak największej liczby punktów przez reprezentację poprzez strącenie jak największej liczby kręgli, z zachowaniem zasad fair play.

Uczestnicy

1. Każda reprezentacja zgłasza do konkurencji **4 uczestników**.
2. Każdy uczestnik wykonuje **jedną próbę próbną** oraz **jedną próbę punktowaną**.
3. Kolejność wykonywania prób ustala reprezentacja.
4. W konkurencji uczestniczą wyłącznie zawodnicy zgłoszeni przez reprezentację podczas rejestracji w Biurze Zawodów.

Stanowisko

1. Konkurencja odbywa się na wyznaczonym stanowisku przygotowanym przez Organizatora w sali gimnastycznej Szkoły Podstawowej w Stanisławowie Pierwszym.
2. Stanowisko wyposażone jest w komplet **10 kręgli** o wysokości 37,5cm oraz kulę o wadze 2250g - zapewnione przez Organizatora.
3. Kręgle ustawiane są na wyznaczonym polu, a rzuty wykonywane są zza wyznaczonej linii.

Przebieg konkurencji

1. Każdy uczestnik wykonuje **jeden rzut próbny**, który nie jest uwzględniany w klasyfikacji.
2. Następnie uczestnik wykonuje **jeden rzut punktowany**.
3. Rzuty wykonywane są wyłącznie na sygnał sędziego.
4. Po zakończeniu rzutu punktowanego sędzia zlicza liczbę strąconych kręgli i wpisuje wynik do karty wyników reprezentacji.
5. Po zakończeniu prób wszystkich uczestników sędzia podlicza końcowy wynik reprezentacji.

Zasady konkurencji

1. Rzut wykonywany jest zza wyznaczonej linii.
2. Każdy prawidłowo strącony kręgiel liczony jest jako **1 punkt**.
3. Kręgle przewrócone w wyniku odbicia piłki od ściany lub innych elementów stanowiska również są zaliczane.
4. Rzut próbny nie jest uwzględniany w klasyfikacji.
5. Przekroczenie wyznaczonej linii podczas wykonywania rzutu powoduje niezaliczenie próby.
6. Nieprzestrzeganie zasad konkurencji lub poleceń sędziego skutkuje niezaliczeniem rzutu.

Klasyfikacja

1. Wynik reprezentacji stanowi **łączna liczba strąconych kręgli** uzyskana przez wszystkich sześciu uczestników w rzutach punktowanych.
2. O wyższym miejscu reprezentacji decyduje większa liczba zdobytych punktów.
3. W przypadku uzyskania jednakowego wyniku przez dwie lub więcej reprezentacji każda z nich wyznacza jednego zawodnika, który wykonuje jeden dodatkowy rzut punktowany. W przypadku ponownego remisu procedurę powtarza się aż do wyłonienia zwycięskiej reprezentacji.
4. Na podstawie klasyfikacji końcowej reprezentacje otrzymują punkty do klasyfikacji generalnej Olimpiady zgodnie z obowiązującym systemem punktacji.

Bezpieczeństwo

1. Rzuty mogą być wykonywane wyłącznie na sygnał sędziego.
2. Pozostali uczestnicy zobowiązani są przebywać poza wyznaczoną strefą wykonywania rzutów do czasu zakończenia próby przez zawodnika.
3. Uczestnicy zobowiązani są do stosowania się do poleceń sędziego oraz Organizatora.

4. Uczestnik, który podczas konkurencji odczuje ból, zawroty głowy lub inne niepokojące dolegliwości, powinien niezwłocznie przerwać udział w konkurencji i poinformować o tym sędziego lub zabezpieczenie medyczne.

Konkurencja nr 7 – Rzuty do tarczy punktowej

Cel konkurencji

Uzyskanie jak największej liczby punktów przez reprezentację z zachowaniem zasad fair play.

Uczestnicy

1. Każda reprezentacja zgłasza do konkurencji **6 uczestników**.
 2. Każdy uczestnik wykonuje jedną serię próbną oraz jedną serię punktowaną, składające się z trzech rzutów każda.
 3. Kolejność wykonywania prób ustala reprezentacja.
 4. W konkurencji uczestniczą wyłącznie zawodnicy zgłoszeni przez reprezentację podczas rejestracji w Biurze Zawodów.
-

Stanowisko

1. Konkurencja odbywa się na wyznaczonym stanowisku przygotowanym przez Organizatora **w sali gimnastycznej Szkoły Podstawowej w Stanisławowie Pierwszym**.
 2. Stanowisko wyposażone jest w tarczę z różnej wielkości otworami o zróżnicowanej wartości punktowej oraz komplet rzutek zapewnionych przez Organizatora.
 3. Wartość punktowa każdego otworu oznaczona jest bezpośrednio na tarczy.
 4. Rzuty wykonywane są zza wyznaczonej linii.
-

Przebieg konkurencji

1. Każdy uczestnik wykonuje jedną serię próbną, składającą się z trzech rzutów, która nie jest uwzględniana w klasyfikacji.
 2. Następnie uczestnik wykonuje jedną serię punktowaną, również składającą się z trzech rzutów.
 3. Rzuty wykonywane są wyłącznie na sygnał sędziego.
 4. Po zakończeniu serii punktowanej sędzia ogłasza liczbę zdobytych punktów i wpisuje wynik do karty wyników reprezentacji.
 5. Po zakończeniu prób wszystkich uczestników sędzia podlicza końcowy wynik reprezentacji.
-

Zasady konkurencji

1. Rzuty wykonywane są zza wyznaczonej linii.
 2. Każda rzutka, która przejdzie przez otwór w tarczy, otrzymuje liczbę punktów odpowiadającą wartości oznaczonej przy tym otworze.
 3. Rzutka, która nie przejdzie przez żaden z punktowanych otworów, nie jest punktowana.
 4. Seria próbna nie jest uwzględniana w klasyfikacji.
 5. Przekroczenie wyznaczonej linii podczas wykonywania rzutu powoduje niezaliczenie danego rzutu.
 6. Nieprzestrzeganie zasad konkurencji lub poleceń sędziego skutkuje niezaliczeniem danego rzutu.
-

Klasyfikacja

1. Wynik reprezentacji stanowi łączna liczba punktów uzyskanych przez wszystkich sześciu uczestników w seriach punktowanych.
 2. O wyższym miejscu reprezentacji decyduje większa liczba zdobytych punktów.
 3. W przypadku uzyskania jednakowego wyniku przez dwie lub więcej reprezentacji każda z nich wyznacza jednego zawodnika, który wykonuje jedną dodatkową serię punktowaną, składającą się z trzech rzutów. W przypadku ponownego remisu procedurę powtarza się aż do wyłonienia zwycięskiej reprezentacji.
 4. Na podstawie klasyfikacji końcowej reprezentacje otrzymują punkty do klasyfikacji generalnej Olimpiady zgodnie z obowiązującym systemem punktacji.
-

Bezpieczeństwo

1. Rzuty mogą być wykonywane wyłącznie na sygnał sędziego.
2. Pozostali uczestnicy zobowiązani są przebywać poza wyznaczoną strefą wykonywania rzutów do czasu zakończenia serii przez zawodnika.
3. Uczestnicy zobowiązani są do stosowania się do poleceń sędziego oraz Organizatora.
4. Uczestnik, który podczas konkurencji odczuje ból, zawroty głowy lub inne niepokojące dolegliwości, powinien niezwłocznie przerwać udział w konkurencji i poinformować o tym sędziego lub zabezpieczenie medyczne.

Konkurencja nr 8 – Łucznictwo

Cel konkurencji

Uzyskanie jak największej liczby punktów przez reprezentację z zachowaniem zasad fair play.

Uczestnicy

1. Każda reprezentacja zgłasza do konkurencji 6 uczestników.
 2. Każdy uczestnik wykonuje jedną serię próbną oraz jedną serię punktowaną, składające się z trzech strzałów każda.
 3. Kolejność wykonywania prób ustala reprezentacja.
 4. W konkurencji uczestniczą wyłącznie zawodnicy zgłoszeni przez reprezentację podczas rejestracji w Biurze Zawodów.
-

Stanowisko

1. Konkurencja odbywa się na wyznaczonym stanowisku przygotowanym przez Organizatora w sali gimnastycznej Szkoły Podstawowej w Stanisławowie Pierwszym.
 2. Stanowisko wyposażone jest w tarczę łuczniczą, rekreacyjne łuki oraz strzały zakończone gumowymi przyssawkami, zapewnione przez Organizatora.
 3. Strzały oddawane są zza wyznaczonej linii.
-

Przebieg konkurencji

1. Każdy uczestnik wykonuje jedną serię próbną, składającą się z trzech strzałów, która nie jest uwzględniana w klasyfikacji.
 2. Następnie uczestnik wykonuje jedną serię punktowaną, również składającą się z trzech strzałów.
 3. Strzały oddawane są wyłącznie na sygnał sędziego.
 4. Po zakończeniu serii punktowanej sędzia ogłasza liczbę zdobytych punktów i wpisuje wynik do karty wyników reprezentacji.
 5. Po zakończeniu prób wszystkich uczestników sędzia podlicza końcowy wynik reprezentacji.
-

Zasady konkurencji

1. Strzały oddawane są zza wyznaczonej linii.
 2. Każde trafienie punktowane jest zgodnie z wartością pola punktowego tarczy.
 3. Strzała, która nie trafi w tarczę, nie jest punktowana.
 4. Seria próbna nie jest uwzględniana w klasyfikacji.
 5. Przekroczenie wyznaczonej linii podczas oddawania strzału powoduje niezaliczenie danego strzału.
 6. Nieprzestrzeganie zasad konkurencji lub poleceń sędziego skutkuje niezaliczeniem danego strzału.
-

Klasyfikacja

1. Wynik reprezentacji stanowi łączna liczba punktów uzyskanych przez wszystkich sześciu uczestników w seriach punktowanych.
 2. O wyższym miejscu reprezentacji decyduje większa liczba zdobytych punktów.
 3. W przypadku uzyskania jednakowego wyniku przez dwie lub więcej reprezentacji każda z nich wyznacza jednego zawodnika, który wykonuje jedną dodatkową serię punktowaną, składającą się z trzech strzałów. W przypadku ponownego remisu procedurę powtarza się aż do wyłonienia zwycięskiej reprezentacji.
 4. Na podstawie klasyfikacji końcowej reprezentacje otrzymują punkty do klasyfikacji generalnej Olimpiady zgodnie z obowiązującym systemem punktacji.
-

Bezpieczeństwo

1. Strzały mogą być oddawane wyłącznie na sygnał sędziego.
2. Do tarczy można podejść wyłącznie po zakończeniu serii strzałów i po uzyskaniu wyraźnej zgody sędziego.
3. Pozostali uczestnicy zobowiązani są przebywać poza wyznaczoną strefą oddawania strzałów.
4. Uczestnicy zobowiązani są do stosowania się do poleceń sędziego oraz Organizatora.
5. W konkurencji wykorzystywane są wyłącznie rekreacyjne łuki oraz strzały zakończone gumowymi przyssawkami, przeznaczone do bezpiecznego użytkowania w warunkach hali sportowej.
6. Uczestnik, który podczas konkurencji odczuje ból, zawroty głowy lub inne niepokojące dolegliwości, powinien niezwłocznie przerwać udział w konkurencji i poinformować o tym sędziego lub zabezpieczenie medyczne.

Konkurencja nr 9 – Rzut piłką lekarską

Cel konkurencji

Uzyskanie jak największej łącznej odległości rzutów piłką lekarską przez reprezentację, z zachowaniem zasad fair play.

Uczestnicy

1. Każda reprezentacja zgłasza do konkurencji 6 uczestników.
2. Każdy uczestnik wykonuje jeden rzut próbny oraz jeden rzut mierzony.
3. Kolejność wykonywania prób ustala reprezentacja.
4. W konkurencji uczestniczą wyłącznie zawodnicy zgłoszeni przez reprezentację podczas rejestracji w Biurze Zawodów.

Stanowisko

1. Konkurencja odbywa się na wyznaczonym stanowisku przygotowanym przez Organizatora w sali gimnastycznej Szkoły Podstawowej w Stanisławowie Pierwszym.
2. Organizator zapewnia piłkę lekarską o masie 2 kg.
3. Rzuty wykonywane są z wyznaczonego miejsca rzutu w kierunku wyznaczonego sektora.

Przebieg konkurencji

1. Każdy uczestnik wykonuje jeden rzut próbny, który nie jest uwzględniany w klasyfikacji.
2. Następnie uczestnik wykonuje jeden rzut mierzony.
3. Rzuty wykonywane są wyłącznie na sygnał sędziego.
4. Po wykonaniu rzutu mierzonego sędzia dokonuje pomiaru odległości oraz wpisuje wynik do karty wyników reprezentacji.
5. Po zakończeniu prób wszystkich uczestników sędzia podlicza końcowy wynik reprezentacji.

Zasady konkurencji

1. Rzut wykonywany jest z miejsca, w sposób bezpieczny. Dopuszcza się wykonanie rzutu oburącz znad głowy lub przed klatki piersiowej.
2. Piłka musi wylądować w wyznaczonym sektorze.
3. Odległość rzutu mierzona jest od linii wyznaczającej miejsce rzutu do pierwszego miejsca kontaktu piłki z podłożem.
4. Przekroczenie linii miejsca rzutu przed zakończeniem próby powoduje jej niezaliczenie.
5. Rzut próbny nie jest uwzględniany w klasyfikacji.
6. Nieprzestrzeganie zasad konkurencji lub poleceń sędziego skutkuje niezaliczeniem próby.

Klasyfikacja

1. Wynik reprezentacji stanowi łączna odległość rzutów mierzonych uzyskanych przez wszystkich sześciu uczestników.
2. O wyższym miejscu reprezentacji decyduje większa łączna odległość.
3. W przypadku uzyskania jednakowego wyniku przez dwie lub więcej reprezentacji każda z nich wyznacza jednego zawodnika, który wykonuje jeden dodatkowy rzut mierzony. W przypadku ponownego remisu procedurę powtarza się aż do wyłonienia zwycięskiej reprezentacji.
4. Na podstawie klasyfikacji końcowej reprezentacje otrzymują punkty do klasyfikacji generalnej Olimpiady zgodnie z obowiązującym systemem punktacji.

Bezpieczeństwo

1. Rzut może zostać wykonany wyłącznie na sygnał sędziego.
2. W czasie wykonywania próby pozostali uczestnicy zobowiązani są przebywać poza wyznaczoną strefą bezpieczeństwa.
3. Po wykonaniu próby uczestnik opuszcza stanowisko zgodnie z poleceniami sędziego.

4. Uczestnicy zobowiązani są do stosowania się do poleceń sędziego oraz Organizatora.
5. Uczestnik, który podczas konkurencji odczuje ból, zawroty głowy lub inne niepokojące dolegliwości, powinien niezwłocznie przerwać udział w konkurencji i poinformować o tym sędziego lub zabezpieczenie medyczne.

Konkurencja nr 10 – Wyścig na czteroosobowych nartach

Cel konkurencji

Pokonanie wyznaczonej trasy w jak najkrótszym czasie z zachowaniem zasad współpracy zespołowej oraz fair play.

Uczestnicy

1. Każda reprezentacja zgłasza do konkurencji 8 uczestników.
2. Reprezentacja dzieli uczestników na dwa czteroosobowe zespoły.
3. Pierwszy zespół rozpoczyna konkurencję na linii startu, natomiast drugi oczekuje na linii zmiany, zajmując miejsca na drugiej parze nart.
4. Kolejność zawodników w zespołach ustala reprezentacja przed rozpoczęciem konkurencji.

Stanowisko

1. Konkurencja odbywa się na wyznaczonym torze przygotowanym przez Organizatora w sali gimnastycznej Szkoły Podstawowej w Stanisławowie Pierwszym.
2. Stanowisko wyposażone jest w dwie pary czteroosobowych nart zapewnionych przez Organizatora.
3. Jedna para nart ustawiona jest na linii startu, a druga na linii zmiany.
4. Na torze wyznaczone są linia startu/mety oraz linia zmiany.

Przebieg konkurencji

1. Na sygnał sędziego pierwszy czteroosobowy zespół rozpoczyna przejście z linii startu w kierunku linii zmiany.
2. Drugi czteroosobowy zespół oczekuje na linii zmiany, zajmując miejsca na drugiej parze nart.
3. W chwili, gdy koniec nart pierwszego zespołu przekroczy linię zmiany, drugi zespół może rozpocząć przejście w kierunku linii startu/mety.
4. Czas reprezentacji zatrzymywany jest w chwili, gdy koniec nart drugiego zespołu przekroczy linię startu/mety.

Zasady konkurencji

1. W czasie przejścia wszyscy uczestnicy zespołu muszą poruszać się wspólnie na nartach.
2. Drugi zespół może rozpocząć przejazd wyłącznie po przekroczeniu linii zmiany przez koniec nart pierwszego zespołu.
3. Jeżeli podczas przejścia którykolwiek z uczestników zejdzie z nart lub odłączy się od zespołu, zespół może kontynuować konkurencję dopiero po ponownym ustawieniu wszystkich zawodników na nartach.
4. Konkurencja rozpoczyna się wyłącznie na sygnał sędziego.
5. Nieprzestrzeganie zasad konkurencji lub poleceń sędziego skutkuje niezaliczeniem przejazdu lub dyskwalifikacją reprezentacji.

Klasyfikacja

1. Wynikiem reprezentacji jest czas potrzebny na pokonanie trasy przez oba czteroosobowe zespoły.
 2. O wyższym miejscu reprezentacji decyduje krótszy czas ukończenia konkurencji.
 3. W przypadku uzyskania jednakowego czasu przez dwie lub więcej reprezentacji każda z nich wykonuje dodatkowy przejazd według tych samych zasad. O zwycięstwie decyduje krótszy czas przejazdu. W przypadku ponownego remisu dogrywkę powtarza się aż do wyłonienia zwycięskiej reprezentacji.
 4. Na podstawie klasyfikacji końcowej reprezentacje otrzymują punkty do klasyfikacji generalnej Olimpiady zgodnie z obowiązującym systemem punktacji.
-

Bezpieczeństwo

1. Konkurencja może rozpocząć się wyłącznie na sygnał sędziego.
2. Uczestnicy zobowiązani są do stosowania się do poleceń sędziego oraz Organizatora.
3. W czasie przejścia oraz startu drugiego zespołu należy zachować szczególną ostrożność, aby nie stwarzać zagrożeń dla pozostałych uczestników.
4. Uczestnik, który podczas konkurencji odczuje ból, zawroty głowy lub inne niepokojące dolegliwości, powinien niezwłocznie przerwać udział w konkurencji i poinformować o tym sędziego lub zabezpieczenie medyczne.

Konkurencja nr 11 – Wyścig w gąsienicy zespołowej

Cel konkurencji

Pokonanie wyznaczonej trasy w jak najkrótszym czasie z zachowaniem zasad współpracy zespołowej oraz fair play.

Uczestnicy

1. Każda reprezentacja samodzielnie decyduje o liczbie uczestników biorących udział w konkurencji.
2. W konkurencji mogą uczestniczyć wyłącznie zawodnicy zgłoszeni do Olimpiady.
3. Skład zespołu ustala reprezentacja przed rozpoczęciem konkurencji.

Stanowisko

1. Konkurencja odbywa się na wyznaczonym torze przygotowanym przez Organizatora w sali gimnastycznej Szkoły Podstawowej w Stanisławowie Pierwszym.
2. Stanowisko wyposażone jest w gąsienicę zespołową (zamkniętą pętlę z wytrzymałego materiału) zapewnioną przez Organizatora.
3. Na torze wyznaczone są linia startu/mety oraz linia półmetku.

Przebieg konkurencji

1. Na sygnał sędziego zespół zajmuje miejsca w gąsienicy i rozpoczyna pokonywanie trasy w kierunku linii półmetku.
2. Odcinek uznaje się za zakończony, gdy koniec gąsienicy przekroczy linię półmetku.
3. Po przekroczeniu linii półmetku zespół wykonuje obrót o 180°, nie opuszczając gąsienicy, i rozpoczyna powrót do linii startu/mety.
4. Czas reprezentacji zatrzymywany jest w chwili, gdy koniec gąsienicy przekroczy linię startu/mety.

Zasady konkurencji

1. Wszyscy uczestnicy muszą przez cały czas pozostawać wewnątrz gąsienicy.
2. Obrót o 180° wykonywany jest bez opuszczania gąsienicy.
3. Jeżeli podczas przejazdu którykolwiek z uczestników opuści gąsienicę, zespół może kontynuować konkurencję dopiero po ponownym ustawieniu wszystkich uczestników wewnątrz gąsienicy.
4. Konkurencja rozpoczyna się wyłącznie na sygnał sędziego.
5. Nieprzestrzeganie zasad konkurencji lub poleceń sędziego może skutkować niezaliczeniem przejazdu lub dyskwalifikacją reprezentacji.

Klasyfikacja

1. Wynikiem reprezentacji jest czas potrzebny na pokonanie wyznaczonej trasy.
2. O wyższym miejscu reprezentacji decyduje krótszy czas ukończenia konkurencji.
3. W przypadku uzyskania jednakowego czasu przez dwie lub więcej reprezentacji każda z nich wykonuje dodatkowy przejazd według tych samych zasad. O zwycięstwie decyduje krótszy czas przejazdu. W przypadku ponownego remisu dogrywkę powtarza się aż do wyłonienia zwycięskiej reprezentacji.
4. Na podstawie klasyfikacji końcowej reprezentacje otrzymują punkty do klasyfikacji generalnej Olimpiady zgodnie z obowiązującym systemem punktacji.

Bezpieczeństwo

1. Konkurencja może rozpocząć się wyłącznie na sygnał sędziego.
2. Uczestnicy zobowiązani są do stosowania się do poleceń sędziego oraz Organizatora.

3. Zespół powinien poruszać się w sposób zapewniający bezpieczeństwo wszystkim uczestnikom.
4. Uczestnik, który podczas konkurencji odczuje ból, zawroty głowy lub inne niepokojące dolegliwości, powinien niezwłocznie przerwać udział w konkurencji i poinformować o tym sędziego lub zabezpieczenie medyczne.

Konkurencja nr 12 – Odtworzenie tablicy obrazkowej

Cel konkurencji

Jak najszybsze odtworzenie układu obrazków z tablicy wzorcowej na tablicy końcowej z zachowaniem zasad współpracy zespołowej oraz fair play.

Uczestnicy

1. W konkurencji bierze udział cała reprezentacja.
2. Kolejność startu uczestników ustala reprezentacja.

Stanowisko

1. Konkurencja odbywa się na wyznaczonym stanowisku przygotowanym przez Organizatora w sali gimnastycznej Szkoły Podstawowej w Stanisławowie Pierwszym.
2. Na linii startu ustawiona jest tablica wzorcowa przedstawiająca układ obrazków umieszczonych w kratkach.
3. Na linii końcowej znajduje się tablica z pustą siatką krutek, przeznaczona do odtworzenia układu obrazków.
4. Pomiędzy linią startu i linią końcową wyznaczony jest slalom z pachołków.

Przebieg konkurencji

1. Na sygnał sędziego pierwszy uczestnik zapoznaje się z układem obrazków na tablicy wzorcowej.
2. Następnie pokonuje slalom pomiędzy pachołkami.
3. Po dotarciu do tablicy końcowej uzupełnia tablicę, wpisując lub umieszczając dowolną liczbę zapamiętanych obrazków we właściwych polach.
4. Po zakończeniu swojej próby wraca do reprezentacji, a start rozpoczyna kolejny uczestnik.
5. Kolejni uczestnicy wykonują konkurencję w taki sam sposób aż do uzupełnienia wszystkich pól tablicy końcowej.
6. Po zakończeniu uzupełniania tablicy sędzia sprawdza poprawność odwzorowania.
7. Jeżeli układ obrazków jest zgodny z tablicą wzorcową, sędzia zatrzymuje czas.
8. Jeżeli stwierdzone zostaną błędy, reprezentacja kontynuuje konkurencję poprzez kolejne przebiegi uczestników i poprawianie tablicy aż do uzyskania całkowicie poprawnego odwzorowania. Czas zostaje zatrzymany dopiero po prawidłowym odtworzeniu całej tablicy.

Zasady konkurencji

1. Uczestnik przed rozpoczęciem biegu może zapoznać się z tablicą wzorcową wyłącznie ze strefy wyznaczonej przez Organizatora.
2. W czasie jednego przebiegu uczestnik może uzupełnić dowolną liczbę pól tablicy końcowej.
3. Reprezentacja kończy konkurencję dopiero po prawidłowym odtworzeniu całego układu obrazków.
4. Nieprzestrzeganie zasad konkurencji lub poleceń sędziego może skutkować nałożeniem kary czasowej lub dyskwalifikacją reprezentacji.

Klasyfikacja

1. Wynikiem reprezentacji jest czas potrzebny na prawidłowe odtworzenie całego układu obrazków z tablicy wzorcowej.
2. O wyższym miejscu reprezentacji decyduje krótszy czas ukończenia konkurencji.
3. W przypadku uzyskania jednakowego czasu przez dwie lub więcej reprezentacji każda z nich wykonuje konkurencję z nowym układem obrazków. O zwycięstwie decyduje krótszy czas prawidłowego odtworzenia tablicy. W przypadku ponownego remisu procedurę powtarza się aż do wyłonienia zwycięskiej reprezentacji.

4. Na podstawie klasyfikacji końcowej reprezentacje otrzymują punkty do klasyfikacji generalnej Olimpiady zgodnie z obowiązującym systemem punktacji.
-

Bezpieczeństwo

1. Konkurencja może rozpocząć się wyłącznie na sygnał sędziego.
2. Uczestnicy zobowiązani są do stosowania się do poleceń sędziego oraz Organizatora.
3. Uczestnik, który podczas konkurencji odczuje ból, zawroty głowy lub inne niepokojące dolegliwości, powinien niezwłocznie przerwać udział w konkurencji i poinformować o tym sędziego lub zabezpieczenie medyczne.

Konkurencja nr 13 – Pływanie kobiet – 25m

Cel konkurencji

Pokonanie dystansu 25 metrów w jak najkrótszym czasie z zachowaniem zasad bezpieczeństwa oraz fair play.

Uczestnicy

1. Każda reprezentacja zgłasza do konkurencji jedną zawodniczkę.
 2. W konkurencji mogą uczestniczyć wyłącznie zawodniczki zgłoszone do Olimpiady.
 3. W zależności od liczby zgłoszonych reprezentacji konkurencja rozgrywana jest w jednej lub kilku seriach.
-

Stanowisko

1. Konkurencja odbywa się na pływalni Aquapark Fala Nieporęt.
 2. Dystans konkurencji wynosi 25 metrów (jedna długość basenu).
 3. Organizator zapewnia możliwość korzystania z podstawowego sprzętu wspomagającego pływanie.
-

Przebieg konkurencji

1. Zawodniczki ustawiają się na wyznaczonych torach.
 2. Na sygnał sędziego rozpoczynają pokonywanie dystansu 25 metrów.
 3. Każda zawodniczka pokonuje dystans jednokrotnie.
 4. Czas zawodniczki zatrzymywany jest w chwili dotknięcia ściany końcowej basenu.
 5. Po zakończeniu wszystkich serii sędziowie sporządzają klasyfikację konkurencji.
-

Zasady konkurencji

1. Dopuszcza się pokonanie dystansu dowolnym stylem pływackim.
 2. Dopuszcza się korzystanie ze sprzętu wspomagającego pływanie, w szczególności:
 - o deski pływackiej,
 - o ósemki pływackiej,
 - o płetw.
 3. Wyboru sprzętu dokonuje zawodniczka.
 4. Zawodniczka pokonuje cały dystans z wykorzystaniem wybranego sprzętu lub bez niego.
 5. Nieprzestrzeganie zasad konkurencji lub poleceń sędziego może skutkować dyskwalifikacją zawodniczki.
-

Klasyfikacja

1. Wynikiem reprezentacji jest czas uzyskany przez zawodniczkę na dystansie 25 metrów.
 2. O wyższym miejscu reprezentacji decyduje krótszy czas przepłynięcia dystansu.
 3. W przypadku uzyskania jednakowego czasu przez dwie lub więcej zawodniczek przeprowadzany jest dodatkowy wyścig na tym samym dystansie. W przypadku ponownego remisu procedurę powtarza się aż do wyłonienia zwyciężczyni.
 4. Na podstawie klasyfikacji końcowej reprezentacje otrzymują punkty do klasyfikacji generalnej Olimpiady zgodnie z obowiązującym systemem punktacji.
-

Bezpieczeństwo

1. Start może nastąpić wyłącznie na sygnał sędziego.
2. Uczestniczki zobowiązane są do stosowania się do poleceń sędziów oraz ratowników wodnych.
3. Podczas konkurencji na pływalni obowiązują zasady bezpieczeństwa obowiązujące na obiekcie.

4. Uczestniczka, która podczas konkurencji odczuje złe samopoczucie lub inne niepokojące dolegliwości, powinna niezwłocznie przerwać udział w konkurencji i poinformować o tym sędziego lub ratownika.

Konkurencja nr 14 – Pływanie mężczyzn 25m

Cel konkurencji

Pokonanie dystansu 25 metrów w jak najkrótszym czasie z zachowaniem zasad bezpieczeństwa oraz fair play.

Uczestnicy

1. Każda reprezentacja zgłasza do konkurencji jednego zawodnika.
 2. W konkurencji mogą uczestniczyć wyłącznie zawodnicy zgłoszeni do Olimpiady.
 3. W zależności od liczby zgłoszonych reprezentacji konkurencja rozgrywana jest w jednej lub kilku seriach.
-

Stanowisko

1. Konkurencja odbywa się na pływalni Aquapark Fala Nieporęt.
 2. Dystans konkurencji wynosi 25 metrów (jedna długość basenu).
 3. Organizator zapewnia możliwość korzystania z podstawowego sprzętu wspomagającego pływanie.
-

Przebieg konkurencji

1. Zawodnicy ustawiają się na wyznaczonych torach.
 2. Na sygnał sędziego rozpoczynają pokonywanie dystansu 25 metrów.
 3. Każdy zawodnik pokonuje dystans jednokrotnie.
 4. Czas zawodnika zatrzymywany jest w chwili dotknięcia ściany końcowej basenu.
 5. Po zakończeniu wszystkich serii sędziowie sporządzają klasyfikację konkurencji.
-

Zasady konkurencji

1. Dopuszcza się pokonanie dystansu dowolnym stylem pływackim.
 2. Dopuszcza się korzystanie ze sprzętu wspomagającego pływanie, w szczególności:
 - o deski pływackiej,
 - o ósemki pływackiej,
 - o płetw.
 3. Zawodnik może korzystać z dowolnego sprzętu wspomagającego pływanie udostępnionego przez Organizatora.
 4. Zawodnik pokonuje cały dystans z wykorzystaniem wybranego sprzętu lub bez niego.
 5. Nieprzestrzeganie zasad konkurencji lub poleceń sędziego może skutkować dyskwalifikacją zawodnika.
-

Klasyfikacja

1. Wynikiem reprezentacji jest czas uzyskany przez zawodnika na dystansie 25 metrów.
 2. O wyższym miejscu reprezentacji decyduje krótszy czas przepłynięcia dystansu.
 3. W przypadku uzyskania jednakowego czasu przez dwóch lub więcej zawodników przeprowadzany jest dodatkowy wyścig na tym samym dystansie. W przypadku ponownego remisu procedurę powtarza się aż do wyłonienia zwycięzcy.
 4. Na podstawie klasyfikacji końcowej reprezentacje otrzymują punkty do klasyfikacji generalnej Olimpiady zgodnie z obowiązującym systemem punktacji.
-

Bezpieczeństwo

1. Start może nastąpić wyłącznie na sygnał sędziego.
2. Uczestnicy zobowiązani są do stosowania się do poleceń sędziów oraz ratowników wodnych.
3. Podczas konkurencji na pływalni obowiązują zasady bezpieczeństwa obowiązujące na obiekcie.

4. Uczestnik, który podczas konkurencji odczuje złe samopoczucie lub inne niepokojące dolegliwości, powinien niezwłocznie przerwać udział w konkurencji i poinformować o tym sędziego lub ratownika.

Konkurencja nr 15 – Sztafeta z kołem ratunkowym

Cel konkurencji

Pokonanie wyznaczonego dystansu w jak najkrótszym czasie z zachowaniem zasad współpracy zespołowej, bezpieczeństwa oraz fair play.

Uczestnicy

1. Każda reprezentacja zgłasza do konkurencji 4 uczestników.
2. Konkurencję rozpoczyna trzyosobowy zespół, natomiast czwarty uczestnik oczekuje na zmianę przy przeciwległym końcu basenu.
3. W konkurencji mogą uczestniczyć wyłącznie zawodnicy zgłoszeni do Olimpiady.

Stanowisko

1. Konkurencja odbywa się na pływalni Aquapark Fala Nieporęt.
2. Dystans konkurencji obejmuje przeptynięcie dwóch długości basenu po 25 metrów każda.
3. Organizator zapewnia:
 - o nadmuchiwane koło,
 - o dwie liny przymocowane do koła.
4. Organizator zapewnia możliwość korzystania z podstawowego sprzętu wspomagającego pływanie.

Przebieg konkurencji

1. Na sygnał sędziego dwaj uczestnicy rozpoczynają ciągnięcie nadmuchiwanego koła za pomocą lin.
2. Trzeci uczestnik zajmuje miejsce wewnątrz koła i aktywnie uczestniczy w pokonywaniu dystansu, wspomagając się pływaniem.
3. Po doплыnięciu do przeciwległej ściany basenu i jej dotknięciu następuje zmiana jednej osoby ze składu sztafety.
4. Czwarty uczestnik oczekujący przy przeciwległym końcu basenu może wejść do wody dopiero po zakończeniu pierwszego odcinka i dotknięciu ściany przez pierwszą osobę z zespołu sztafety.
5. Zmieniony skład sztafety rozpoczyna powrót na drugi koniec basenu, pokonując kolejny odcinek o długości 25 metrów.
6. Czas reprezentacji zatrzymywany jest w chwili dotknięcia ściany końcowej przez pierwszego uczestnika zespołu powracającego.

Zasady konkurencji

1. Przez cały czas trwania konkurencji dwaj uczestnicy ciągną koło za pomocą lin, natomiast trzeci uczestnik znajduje się wewnątrz koła i aktywnie uczestniczy w pokonywaniu dystansu. Zmiana zawodnika może nastąpić wyłącznie po zakończeniu pierwszego odcinka oraz dotknięciu ściany basenu przez pierwszego uczestnika.
2. Każda reprezentacja zobowiązana jest do wykonania jednej zmiany zawodnika.
3. Dopuszcza się korzystanie z:
 - o deski pływackiej,
 - o ósemki pływackiej,
 - o płetw,
 - o pasa wypornościowego.
4. Wyboru sprzętu dokonują uczestnicy reprezentacji.
5. Nieprzestrzeganie zasad konkurencji lub poleceń sędziego może skutkować dyskwalifikacją reprezentacji.

Klasyfikacja

1. Wynikiem reprezentacji jest czas potrzebny na pokonanie dwóch długości basenu zgodnie z zasadami konkurencji.
 2. O wyższym miejscu reprezentacji decyduje krótszy czas ukończenia konkurencji.
 3. W przypadku uzyskania jednakowego czasu przez dwie lub więcej reprezentacji przeprowadzany jest dodatkowy wyścig według tych samych zasad. W przypadku ponownego remisu procedurę powtarza się aż do wyłonienia zwycięskiej reprezentacji.
 4. Na podstawie klasyfikacji końcowej reprezentacje otrzymują punkty do klasyfikacji generalnej Olimpiady zgodnie z obowiązującym systemem punktacji.
-

Bezpieczeństwo

1. Start może nastąpić wyłącznie na sygnał sędziego.
2. Zmiana zawodnika może nastąpić wyłącznie po zakończeniu pierwszego odcinka oraz za zgodą sędziego.
3. Uczestnicy zobowiązani są do stosowania się do poleceń sędziów oraz ratowników wodnych.
4. Podczas konkurencji obowiązują zasady bezpieczeństwa obowiązujące na pływalni.
5. Uczestnik, który podczas konkurencji odczuje złe samopoczucie lub inne niepokojące dolegliwości, powinien niezwłocznie przerwać udział w konkurencji i poinformować o tym sędziego lub ratownika.